CRACK DOWN™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 Disk
Type **LOAD"*"**,8,1 and press **RETURN**. The game will load and run automatically.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad/Schneider CPC Cassette
Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad/Schneider CPC Disk
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

Atari ST/Amiga
Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically.

CRACKDOWN PLAYERS GUIDE

After breaking through the main gate Ben and Andy now encounter the Replicants barracks. The keen eyed guards are on constant watch. The Orange guards are masters of Kung-Fu, the Green guards are expert shots.

As Ben and Andy pass the trucks the Kung-Fu masters leap out ready for attack. After making sure they have planted all the bombs they have but seconds to make their way to the next level before the barracks are totally destroyed.

Now Ben and Andy make their way through the underground caverns which lead to the rest of Dr K's fortress. The Green and Orange guards are still hot on your trail but now machine gun carrying bullet proof guards join in the fun. Watch out for the trap doors.

The next level is the refinery, athletic guards with top-of-the-range pistols are out for blood. Things could hot up as some carry flame throwers. Be careful in the water as you could drown.

The fourth level ... you now enter Dr K's transporter room. Be quick through the electric doors. On the far right the guards are transported across the fortress on the huge transportation grid.

Four levels down, twelve more to go ....

CONTROLS

CBM
Player 1: Joystick 1
Q – Super Bomb

Player 2: Joystick 2
↑ – Super Bomb

RUN/STOP – Pause
S – Sound on/off
RESTORE – Quit when paused.

Spectrum
Keyboard: **Q** – Up
A – Down
O – Left
P – Right
SPACE BAR – Fire/M

Sinclair and Kempston
Joystick compatible.
H – Pause
SUPER BOMB – Hold down **FIRE BUTTON** for two seconds.

Please note in 2 player mode, if Player 1 uses joystick, Player 2 must use keyboard or vice versa.

Amstrad CPC
Keyboard: **Q** – Up
A – Down
O – Left
P – Right
SPACE BAR – Fire.

Joystick compatible
SUPER BOMB – Hold down **FIRE BUTTON** for two seconds.
H – Pause

Atari ST
Player 1: Joystick 1
ALT – Super Bomb
P – Pause

Player 2: Joystick 2
CAPS – Super Bomb
ESC – Quit

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

CBM Amiga
Player 1: Joystick 1
Left **ALT** – Super Bomb
P – Pause

Player 2: Joystick 2
Right **ALT** – Super Bomb
ESC – Quit

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

CRACK DOWN™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

CBM 64/128 Disk
Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad/Schneider CPC Cassette
Appuyez sur les touches **CTRL** et petit **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad/Schneider CPC Disk
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Atari ST/Amiga
Introduisez le disque et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

GUIDE DE JEU CRACKDOWN

Après avoir forcé la porte principale, Ben et Andy se retrouvent a present dans les barraquements des 'Replicants'. Les gardes à la vue perçante sont constamment sur le qui-vive. Les gardes Oranges sont maitres de Kung Fu, les gardes Verts sont des tireurs experts.

Alors que Ben et Andy dépassent les camions, les maîtres de Kung Fu surgissent, prêts à attaquer. Après avoir vérifié qu'ils ont bien posé toutes les bombes, Ben et Andy n'ont plus que quelques secondes pour se rendre au niveau suivant avant que les barraquements ne soient complètement détruits.

Maintenant, Ben et Andy poursuivent leur chemin à travers les cavernes souterraines qui mènent au reste de la forteresse du Dr. K. Les gardes Verts et Oranges s'acharnent toujours sur vos traces mais à présent, des gardes armés de mitrailleuses et portant des gilets pare-balles se joignent à la fête. Faites attention aux trappes!

Le niveau suivant est la raffinerie, des gardes athlétiques possédant des armes ultra perfectionnées sont là, assoiffés de sang, les choses pourraient bien chauffer, étant donné que certains ont des lance-flammes. Faites attention à l'eau car vous pourriez vous noyer.

Niveau quatre ... vous entrez maintenant dans la pièce des transporteurs du Dr. K., soyez rapide en franchissant les portes électriques. Sur l'extrême droite, vous voyez les gardes être transportés à travers la forteresse sur l'immense grille de transportation.

Quatre niveaux de faits, il n'en reste plus que douze ...

COMMANDES

CBM
Joueur 1: Manche à Balai 1
Q – Super Bombe

Joueur 2: Manche à Balai 2
↑ – Super Bombe

RUN/STOP – Pause
S – Son marche/arrêt
RESTORE – Quitter en mode pause.

Spectrum
Clavier: **Q** – Haut
A – Bas
O – Gauche
P – Droite
BARRE D'ESPACEMENT – Feu

Sinclair et Kempston
Manche à balai compatible.
H – Pause
SUPER BOMBE – Appuyez sur le bouton **FEU** pendant deux secondes.

Remarque: En Mode 2 joueurs, si le joueur 1 utilise le manche à balai, le joueur 2 devra utiliser le clavier, ou vice versa.

Amstrad CPC
Clavier: **Q** – Haut
A – Bas
O – Gauche
P – Droite
BARRE D'ESPACEMENT – Feu

Manche à balai compatible.
H – Pause
SUPER BOMBE – Appuyez sur le bouton **FEU** pendant deux secondes.

Atari ST
Joueur 1: Manche à Balai 1
ALT – Super Bombe
P – Pause

Joueur 2: Manche à Balai 2
CAPS – Super Bombe
ESC – Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

CBM Amiga
Joueur 1: Manche à Balai 1
ALT gauche – Super Bombe
P – Pause

Joueur 2: Manche à Balai 2
ALT droite – Super Bombe
ESC – Quitter

A mesure que vous avancez, des caractéristiques supplémentaires apparaissent. Observez l'écran!

CRACK DOWN™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette
Die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken und dann **RETURN**. **PLAY** auf dem Kassettenrecorder drücken.

CBM 64/128 Diskette
LOAD"*",8,1 eintippen und **RETURN** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Spectrum 48/128K, +2 Kassette
LOAD"" eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrecorder drücken.

Schneider CPC Kassette
Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrecorder drücken.

Schneider CPC Diskette
RUN"DISK eintippen und **ENTER** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Atari ST/Amiga
Diskette eingeben und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

CRACKDOWN-SPIELFÜHRER

Nachdem Ben und Andy durch das Hauptor gebrochen sind, treffen sie auf die Kasernen der Replikanten. Die scharfsichtigen Wachen sind immer auf der Hut. Die orangenen Wachen sind Meister des Kung-Fu. Die grünen sind Scharfschützen.

Als Ben und Andy an den Wagen vorbeikommen, springen die Kung-Fu Kämpfer angriffsbereit heraus. Nachdem sie sich versichert haben, daß sie alle Bomben installiert haben, haben sie nur Sekunden, um zur nächsten Stufe zu gelangen, bevor die Kasernen vollkommen zerstört werden.

Nun wandern Ben und Andy durch die unterirdischen Höhlen, die zur Festung von Doktor K führen. Die grünen une orangenen Wachen sind ihnen auf den Fersen, außerdem schließen sich Maschinengewehrschützen mit kugelsicheren Westen dem Vergnügen an. Auf Falltüren achten.

Die nächste Stufe ist die Raffinerie. Die Wachen dort sehen aus wie Schränke, tragen Waffen mit maximaler Reichweite – und wollen Blut sehen! Die Sache könnte heiß werden, da einige Flammenwerfer tragen. Im Wasser vorsichtig sein, da man ertrinken könnte.

Die vierte Stufe ... das Beförderungszimmer von Doktor K – schnell durch die elektrischen Türen hinein. Ganz rechts befindet sich das riesige Beförderungsgitter, mit dem die Wachen durch die ganze Festung transportiert werden.

Vier Stufen geschafft .... noch zwölf zu bewältigen.

STEUERUNG

CBM
Spieler 1: Joystick 1, **Q** – Superbombe
Spieler 2: Joystick 2, ↑ – Superbombe

RUN/STOP – Pause
S – Sound ein/aus
RESTORE – Verlassen bei Pause.

Spectrum
Tastatur:
Q – Hoch
A – Runter
O – Links
P – Rechts
LEERTASTE – Feuer/M

Sinclair- und Kempston-Joystick-kompatibel
H – Pause
SUPERBOMBE – FEUERKNOPF zwei Sekunden lang gedrückt halten.

Wenn Spieler 1 im 2-Spielermodus den Joystick benutzt, muß Spieler 2 die Tastatur verwenden (oder umgekehrt).

Schneider CPC
Tastatur:
Q – Hoch
A – Runter
O – Links
P – Rechts
LEERTASTE – Feuer

Joystick-kompatibel
H – Pause
SUPERBOMBE – FEUERKNOPF zwei Sekunden lang gedrückt halten.

Atari ST
Spieler 1: Joystick 1, **ALT** – Superbombe, **P** – Pause
Spieler 2: Joystick 2, **CAPS** – Superbombe, **ESC** – Abbrechen

Ihre Fortschritte im Spiel werden mit extra Features belohnt. Den Bildschirm gut beachten!

CBM Amiga
Spieler 1: Joystick 1, **ALT** links – Superbombe, **P** – Pause
Spieler 2: Joystick 2, **ALT** rechts – Superbombe, **ESC** – Abbrechen

Ihre Fortschritte im Spiel werden mit extra Features belohnt. Den Bildschirm gut beachten!

CRACK DOWN™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

CBM 64/128 Disco
Batti **LOAD"*",8,1** e premi **RETURN**. Il gioco si carica automaticamente.

Spectrum 48/128K, +2 Cassetta
Batti **LOAD""** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad/Schneider CPC Cassetta
Premi contemporaneamente **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad/Schneider CPC Disco
Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST/Amiga
Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CRACKDOWN GUIDA PER IL GIOCATORE

Dopo aver superato la porta principale, Ben ē Andy incontrano gli alloggiamenti dei Replicanti. Lo sguardo acuto delle guardie e sempre vigile. Le guardie Arancioni sono maestre nel Kung-Fu, quelle Verdi sono tiratori scelti.

Come Ben e Andy superano i camions, i maestri di Kung-Fu balzano fuori pronti ad attaccare. Dopo esersi assicurati di aver piazzato tutte le bombe, i nostri eroi hanno solo pochi secondi per andare sul prossimo livello, prima che l'intera baracca venga completamente distrutta.

Adesso Ben e Andy percorrono le grotte sotterranee che portano al resto della fortezza del Dr. K. Le guardie Verdi e Arancioni sono sempre all'inseguimento, ma adesso si sono aggiunte anche altre guardie con mitra e giubbotti antiproiettile. Stai attento alle botole.

Il prossimo livello è la raffineria, dove guardie muscolose armate di modernissime pistole fiutano il sangue. Le cose si possono anche surriscaldare visto che alcune portano anche lanciafiamme. Stai attento in acqua, perché potresti affogare.

Il quarto livello ... adesso entri nella sala trasporto del Dr. K. fai alla svelta a passare per le porte elettriche. Sulla destra, le guardie vengono trasportate per la fortezza su una enorme rete di trasporto.

Quattro livelli fatti e dodici ancora da fare ...

CONTROLLI

CBM
Giocatore 1: Joystick 1
Q – Super Bombe

Giocatore 2: Joystick 2
↑ – Super Bombe

RUN/STOP – Pausa
S – Sonoro acceso/spento
RESTORE – Uscire dopo la pausa.

Spectrum
Tastiera:
Q – Su
A – Giù
O – Sinistra
P – Destra
BARRA – Fuoco/M

Sinclair e Kempston compatibile.
H – Pausa
SUPER BOMBA – Tieni schiacciato il pulsante per due secondi.

NOTA: Nel gioco a due: se il Giocatore 1 usa il joystick, il Giocatore 2 deve usare la tastiera, e vice vera.

Amstrad CPC
Tastiera:
Q – Su
A – Giù
O – Sinistra
P – Destra
BARRA – Fuoco

Joystick compatibile.
H – Pausa
SUPER BOMBA – Tieni schiacciato il pulsante per due secondi.

Atari ST
Giocatore 1: Joystick 1
ALT – Superbomba
P – Pausa

Giocatore 2: Joystick 2
CAPS – Superbomba
ESC – Abbandona

Andando avanti, vengono assegnate altre cose. Osserva lo schermo!

CBM Amiga
Giocatore 1: Joystick 1
ALT sinistra – Superbomba
P – Pausa

Giocatore 2: Joystick 2
ALT destra – Superbomba
ESC – Abbandona

Andando avanti, vengono assegnate altre cose. Osserva lo schermo!